ファミリーコンピュータMagazine 10月5日号特別付録②

完全攻略本

ロックマン ROCKMAN 3

Dr.ワイリーの最期!?

8体のボス&8つのステージを攻略!!

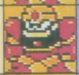
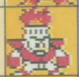
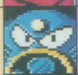
敵キャラの詳細データを特別大公開



TM

おまけ Dr.ライト&Dr.ワイリー開発ロボットリスト

世界最高の科学力を持つDr.ライトとDr.ワイリー。2人の作った特に優秀なロボットにはナンバーがついているのだ!

	コードNo.	顔	名前	武器	特徴
ロックマン	1		ロックマン	ロックバスター	Dr.ライトの息子同様に育てられていたが、世界の平和を守るため戦闘用ロボットに改造。
	2		ロールちゃん	なし	Dr.ライトを世話をする家庭用ロボット。ロックマンとは大のなかよし。
	3		カットマン	ローリングカッター	森林開発用に作られた木こりロボット。頭のカッターでどんな巨木も切り倒す。
	4		ガッツマン	スーパーアーム	土木作業用のロボット。特殊金属製で重量物の運搬などの仕事をしていた。
	5		アイスマン	アイススラッシャー	寒冷地作業用のロボット。冷凍ビームのアイススラッシャーでなんでも凍らせる。
	6		ボンバーマン	ハイパーボム	ガッツマンと同じく土木作業用のロボット。タイマー付き爆弾のハイパーボムを使う。
	7		ファイヤーマン	ファイヤーストーム	廃棄物処理場の作業用ロボット。8千度の高熱でどんな物でも溶かしてしまう。
	8		エレキマン	サンダービーム	原子力エネルギーの電圧制御作業をするためのロボット。動きがすばやい。
ロックマン2	9		メタルマン	メタルブレード	超合金製の巨大な円盤型カッターを使うロボット。ロックマン打倒のために作られた。
	10		エアーマン	エアーシューター	ロックマンの攻撃をはじき返すたつまき、エアーシューターでロックマンを苦しめた。
	11		バブルマン	バブルリード	水中用ロボット。水中を自由に動き、泡状の弾、バブルリードを使いこなす。
	12		クイックマン	クイックブーメラン	すばやい動きで惑わし、頭のブーメランを投げつける高性能ロボット。
	13		クラッシュマン	クラッシュボム	爆弾を使う壊し屋ロボット。高性能のプラスチック爆弾、クラッシュボムを使う。
	14		フラッシュマン	タイムストッパー	あらゆる物体の動きを一時的に止めることが可能な時間の支配者ロボット。
	15		ヒートマン	アトミックファイヤー	ライターの形をしたロボット。自らの体を炎の弾と化すアトミックファイヤーを使う。
	16		ウッドマン	リーフシールド	木の葉を回転させ、ロックマンの攻撃を防ぐリーフシールドを装備。巨体のロボット。
ロックマン3	17		ニードルマン	ニードルキャノン	頭のトゲとニードルキャノンを装備している。遠距離、近距離でも攻撃してくる。
	18		マグネットマン	マグネットミサイル	磁力を操る高性能ロボット。誘導ミサイルのマグネットミサイルで攻撃してくる。
	19		ジェミニマン	ジェミニレーザー	その名の通り、2つに分裂してロックマンを攻撃。ジェミニレーザーも脅威だ。
	20		ハードマン	ハードナックル	超重量のロボット。ハードナックルと地震でロックマンを苦しめる。最も重いロボット。
	21		タップマン	タップスピン	タップダンスのようにかろやかな動きでロックマンに迫る。回転中は無敵のロボット。
	22		スネークマン	サーチスネーク	ヘビの性質を持つロボット。小型のヘビ、サーチスネークを使ってロックマンを攻撃。
	23		スパークマン	スパークショック	電流を操るロボット。ロボットの回路を狂わせるスパークショックを装備している。
	24		シャドーマン	シャドーブレード	巨大な十字手裏剣を使いこなす忍者ロボット。垂直の壁も移動することができる。

平成2年10月5日発行(隔週金曜日発行)第6巻19号(通巻112号)
10月5日号特別付録②
ファミリーコンピュータMagazine

ファミリーコンピュータMagazine 10月5日号特別付録②

完全攻略本

ロックマン ROCKMAN 3™

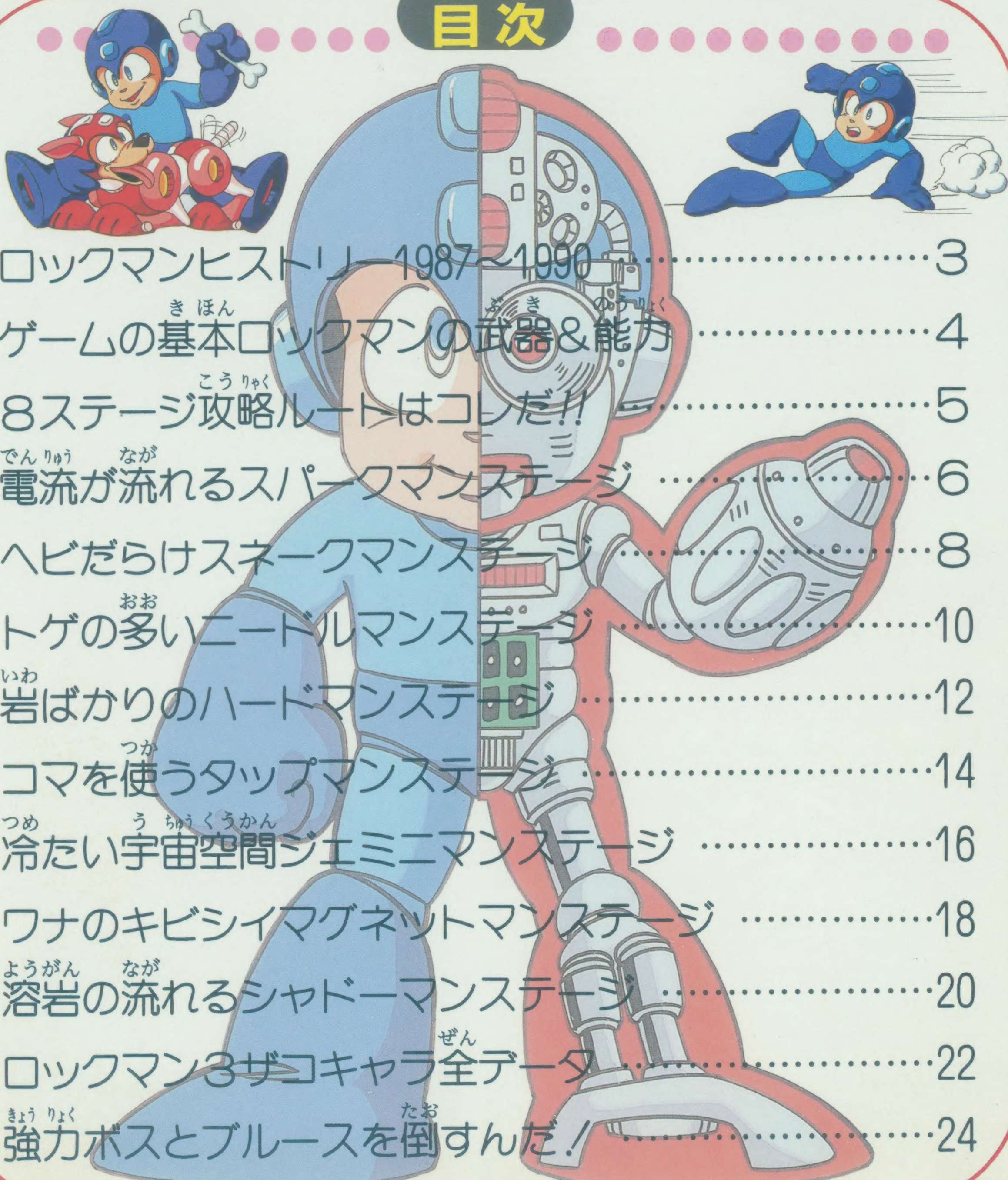
Dr.ワイリーの最期!?





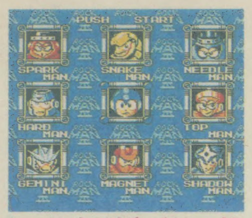
ROCKMAN 3
Dr.ワイリーの最期!?
完全攻略本

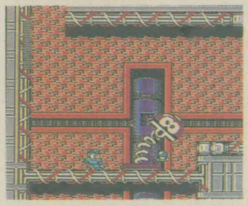
目次



ロックマンヒストリー 1987〜1990

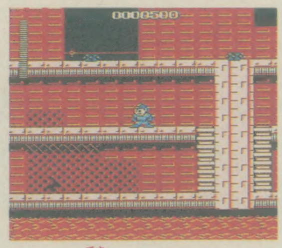
ロックマンはこのロックマン3で3作目。出るごとに操作する上では毎回操作しやすくなっているが、難易度の点をみると1作目からまったく変わっていない。しかしその難しさは理不尽なものではなく、何度もやれば必ずクリアできる難しさだ。

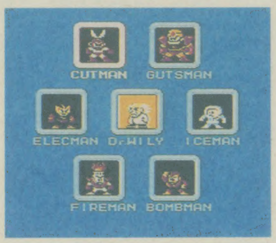

⬆5万通の応募の中から選ばれたボスキャラ8体。どれも個性的なヤツらだ

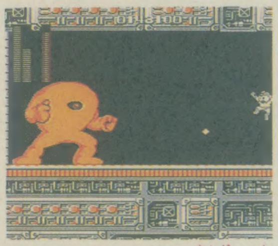
⬇懐かしいヤツも出現。1、2をやった人にもぜひプレイしてもらいたい


ロックマン

200X年、地球ではロボットが人間の代わりに24時間絶え間なく働いていた。しかし突然このロボットたちが暴れ出した。それは悪の天才科学者Dr.ワイリーの仕業だった。Dr.ライトは平和を取り戻すためロックマンを出動させた。

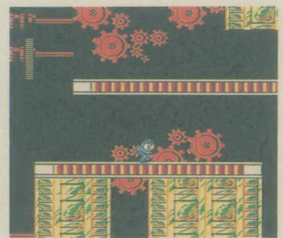

⬆ワナや敵キャラのいやらしいところは毎回共通している

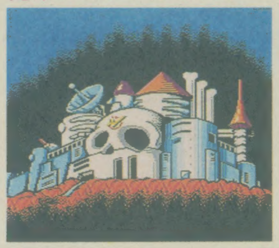
⬇6体のボスを倒さないとワイリーのところへは行けない


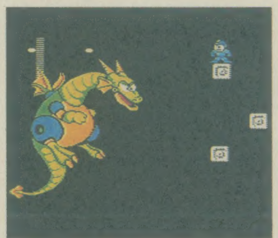

⬆イエローデビルには何度、苦汁を飲まされたことか

ロックマン2

ロックマンの活躍により世界は平和だった。ところがロックマンに破れたDr.ワイリーはロックマンに復讐しようと8体のロボットを自らの力で造り上げ、世界征服に燃えていた。これを阻止するため、再びロックマンは出動した。


⬆2のボスから一般公募になり8体選ばれてステージも増えた

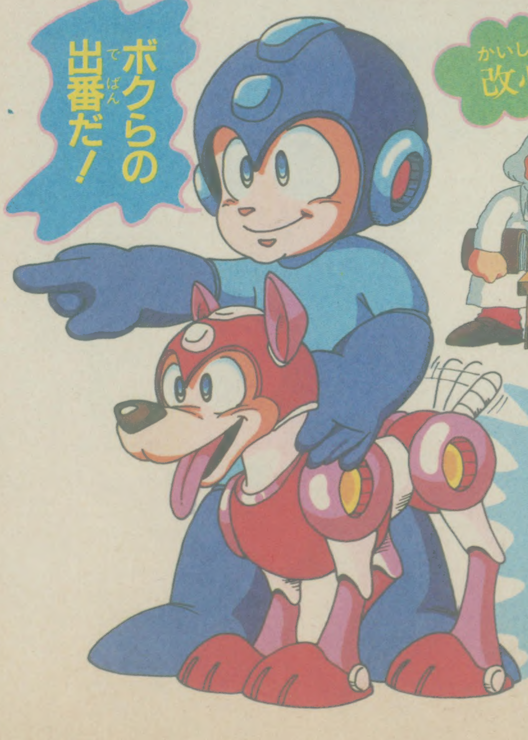
⬇ワイリー面ではワイリーの研究所のグラフィックが入る



⬆1同様、ワイリー面での敵の攻撃はハンパではない

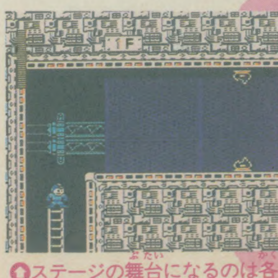
ロックマン3

2回の失敗で改心したDr.ワイリーは、Dr.ライトと手を取り世界平和のための巨大ロボットを建造中だった。ところが、各惑星の巨大ロボットのためのエネルギー採掘ロボットが突然狂いだした。一体誰が…。謎を解くためロックマンとラッシュは惑星に向かう。





異惑星で異変

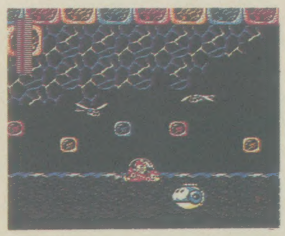

⬆ステージの舞台になるのは各惑星の工場が多い

宿敵!?ブルース

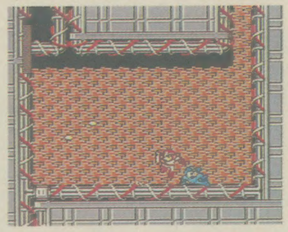

⬆ブルースは強敵! しかし誰もその正体を知るものはいない

ゲームの基本 ロックマンの武器&能力

それでは、ゲームの基本中の基本。ロックマンの9つの武器の能力を紹介しよう。武器の選択次第で敵により大ダメージが与えられるぞ。



愛犬、ラッシュも3つに変形してロックマンをサポートする



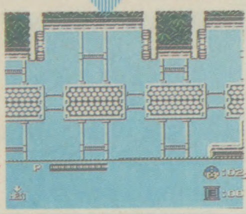
ボス戦では、スライディングと射撃をうまく使いわけよう

P ロックバスター

ロックマンが最初から使える基本武器。ほとんどの敵にダメージを与えることができる使いやすい武器。だが、威力もあまり高くない上に弾の大きさが小さいので、正確な射撃が要求される。



太陽光がエネルギー源なのだ



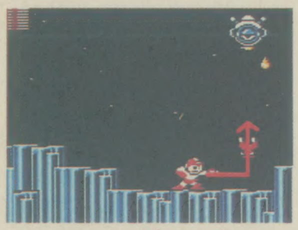
エネルギーは無限！



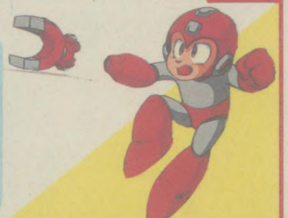
- **破壊力**……………………弱
- **長所** 連射が可能。武器エネルギーを消費せず、何発でも撃てる。
- **短所** 1発当たりの破壊力が弱く、固い敵キャラには苦しい。

MA マグネットミサイル

途中で90度に曲がり、敵にくらいつく磁力誘導ミサイル。空中を飛行する敵キャラを迎撃できるありがたいミサイルだ。



ジャンプでは届かない敵もマグネットミサイルを使えば楽勝だ！



- **破壊力**……………………中
- **長所** アウトレンジでの攻撃が可能。破壊力も十分にある。
- **短所** ブブガンやピッキー、ブルースには全く効果ナシ。

NE ニードルキャノン

前方に鋭いトゲを発射して敵をクシ刺しにする。弾も大きくなり、連射も使えるので、ロックバスターと同様に使いやすい武器だ。



前方に針を撃ち出す。ロックバスターと同じタイミング



- **破壊力**……………………弱
- **長所** 連射が可能。武器エネルギーの消費が少ない。
- **短所** スネークマン以外のボスキャラには、効果が少ない。

HA ハードナックル

ロックマンの怒りの拳を敵に向けて打ち出す。ある種類の壁を壊すこともできる。攻撃力は9つの武器の中で最も強力な威力を誇る。



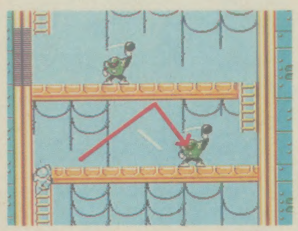
1発の破壊力は最高。だが右腕は1本だけなので連射は不可能



- **破壊力**……………………強
- **長所** 唯一、特定の壁を破壊できる。固いキャラにも大ダメージ。
- **短所** 連射ができない。発射に時間がかかるうえ弾の速度が遅い。

GE ジェミニレーザー

壁に当たると45度にはねかえる反射レーザー。ビリヤードの弾のような軌跡を描く。隠れた敵も倒すことができるぞ。



ビリヤードのようによく計算して敵に命中させるのは快感なのだ



- **破壊力**……………………強
- **長所** 破壊力が高い。直接攻撃できない敵も壁を使って攻撃可能。
- **短所** 敵にかわされてしまうと次の弾を撃つことができない。

TO タップスピン

自らの体を回転させ、凶器と変えて敵を攻撃する。体を回転させるタイミングがかなり難しい。慣れれば使える?



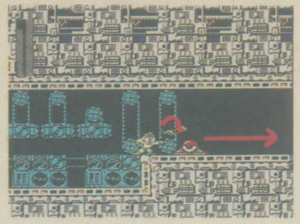
回転している間は無敵。ロックマンの無敵ステップだ!

●破壊力……強
●長所 破壊力が高い。回転している間、敵の攻撃を受けない。
●短所 タイミングが難しく、しくじると自分がダメージを受ける。



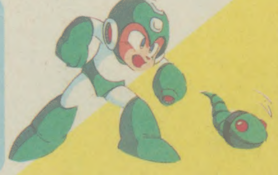
SN サーチスネーク

ヘビ形の小型ミサイルを発射。ミサイルは地形に合わせて、地面スレスレに飛行し、敵を攻撃する。離れた場所の敵も攻撃可能だ。



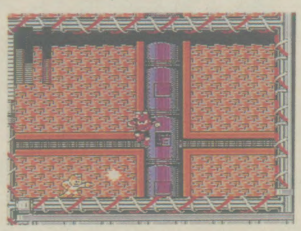
3基の小型ミサイルを発射。隠れた敵も退治できるぞ

●破壊力……弱
●長所 隠れている敵も攻撃でき、移動しない敵は簡単に一掃できる。
●短所 連続して3発しか撃てず、かわされると次の弾が撃てない。



SP スパークショック

唯一、直接敵にダメージを与えない武器。巨大な電撃を放ち、動きを止める。中にはダメージを受ける敵も。



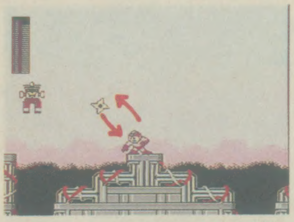
弾が大きいので動きの速い敵にも当てやすい。敵の動きを封じろ

●破壊力……なし
●長所 敵の動きを止める武器。すばやい敵に対して有効。
●短所 敵の動きが止まっている間、武器のチェンジができない。



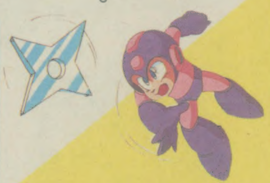
SH シャドーブレード

巨大な十字手裏剣を投げる。飛距離は短いが、5方向に放つことができる武器。当たると敵に与えるダメージも大きい。



撃つとロックマンの手元に戻ってくる。近距離では使える武器だ

●破壊力……中
●長所 5方向に弾を撃てる唯一の武器。あらゆる方向に攻撃可能。
●短所 射程が短く、弾を撃ってくる敵キャラが多い場所は不向き。

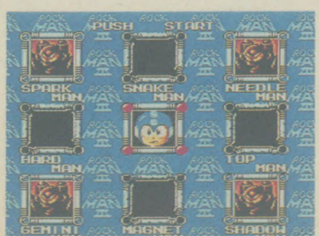


8ステージ攻略ルートはコレだ!!

ファミマガ編集部で独自に調べたロックマン3の最初の8ステージの攻略ルートを紹介しよう。この攻略順だと、ボスを倒し、入手した武器を次のステージに使うとボスに与えるダメージが大きいのだ。

8ステージの後は

最初の8ステージを制覇すると、正体不明の新たなる敵がロックマンを待ち受けている。9つの武器をフルに使いこなせないとクリアは難しい。8つの超エネルギー、そして巨大ロボットΓは…。



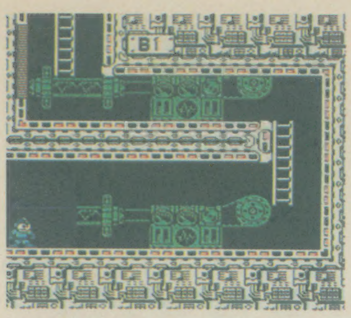
8ステージの先には新たな4つの影が! さらに戦いは激しくなるぞ

ファミマガ版攻略ルート

順	ステージ	入手アイテム
①	タップマン	●タップスピン
②	シャドーマン	●シャドーブレード ●ラッシュマリン
③	マグネットマン	●マグネットミサイル
④	ハードマン	●ハードナックル
⑤	ジェミニマン	●ジェミニレーサー
⑥	ニードルマン	●ニードルキャノン ●ラッシュジェット
⑦	スネークマン	●サーチスネーク
⑧	スパークマン	●スパークショック

電流が流れるスパークマンステージ

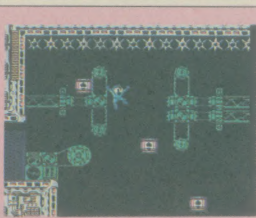
ステージ選択画面の左上にいるスパークマンのステージ。ステージ全体に電流が走り、敵キャラも電撃で攻撃してくるヤツがいっぱいいる。
　ステージ自体の難易度は8ステージ中では中程度だがスパークマンはかなり強いので、ここを一番最初の攻略の目標にはしない方がよい。



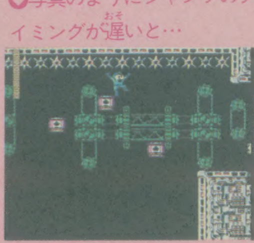
◆通路の上下左右を電流がチカチカと流れているのだ!

天上に注意

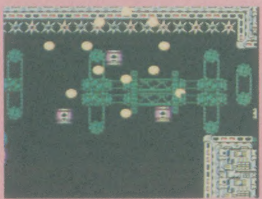
ここを通過するには4つのブロックに乗り移っていくのだが、このブロックは乗った瞬間から上方に動く。天井には触れたら即死のトゲがあって、はさまれたらアウトだ。ここを通過するにはタイミングをはかって渡るしかない。



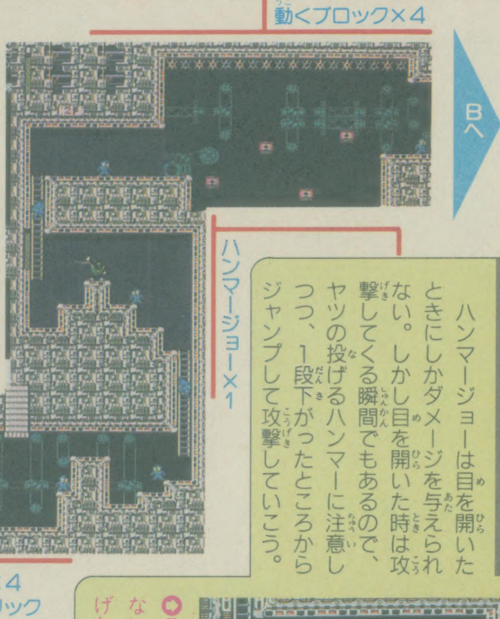
◆トゲに触れると一発でアウト。早めにジャンプだ



◆写真のようにジャンプのタイミングが遅いと…

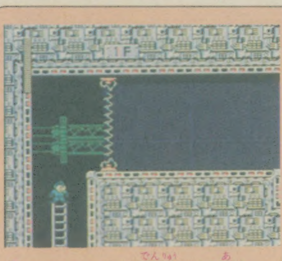


◆このとおり。ロックマンは大爆発。散りぎわが美しい?



階段で待て…

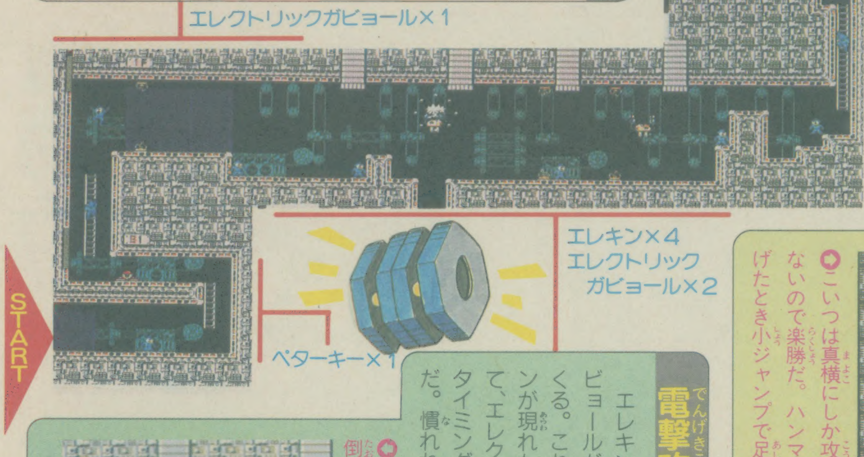
ここには左右に動きながら電磁バリアをはるエレクトリックガビョールがいる。階段を上がってすぐ右に進むと必ずコイツのエジキになるので、階段の上でヤツが右に動いていくまで少しの間待とう。

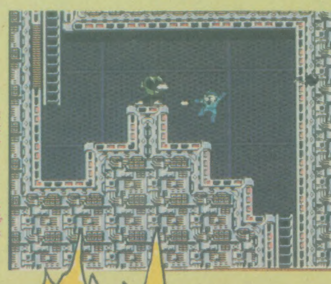


◆ここにいれば電流には当たらない。電流のパターンを見切れ

目を開いたときに撃て

ハンマージョーは目を開いたときにしかダメージを与えられない。しかし目を開いた時は攻撃してくる瞬間でもあるので、ヤツの投げるハンマーに注意しつつ、1段下がったところからジャンプして攻撃していこう。

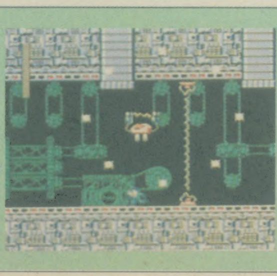




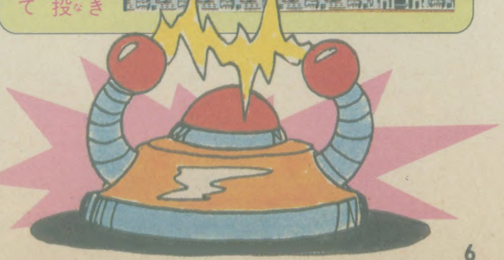
◆こいつは真横にしか攻撃できないので楽勝だ。ハンマーを投げたとき小ジャンプで足を撃て

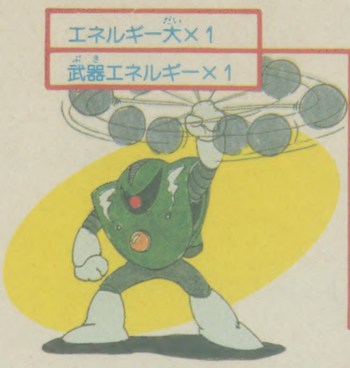
電撃攻撃を抜ける

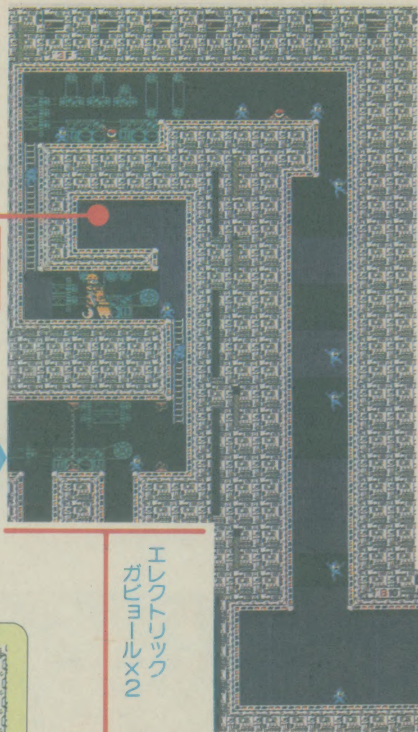
エレキンとエレクトリックガビョールが二段攻撃をしかけてくる。これをかわすにはエレキンが現れたらジャンプで攻撃して、エレクトリックガビョールはタイミングをはかってジャンプだ。慣れれば一気に抜けられる。

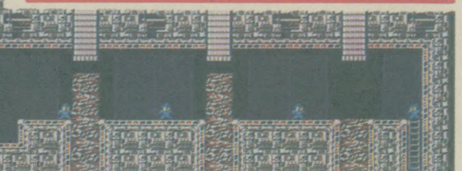


◆エレキンは出現と同時に倒せ。撃たれるとツライ



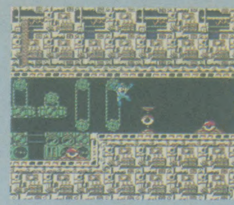






ペターキーの編隊

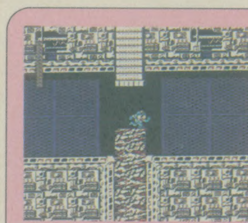
ペターキーが4匹でてくるがロックバスターで攻撃していけば大丈夫だ。



●編隊で来ようがザコはザコ。連射で楽勝

速攻で抜ける

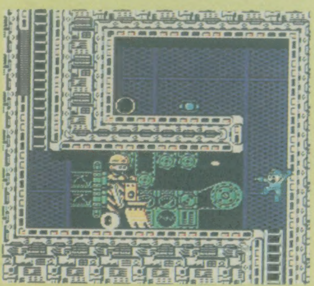
ここは一気に1個目のスクラップをジャンプして走り抜けていこう。



●スクラップは壊さずジャンプで抜けよう！

ピッケルマンブル

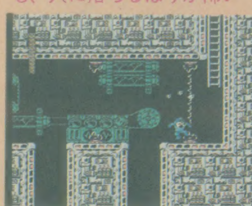
ここにはアイテムがあるのでピッケルマンブルを倒してからラッシュコイルで取ろう。ピッケルマンブルは頭が弱点なのでジャンプして攻撃しよう。



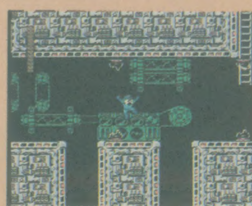
●ジャンプして頭に撃ちこめ！エネルギー回復も忘れずに

タイミングを見切れ

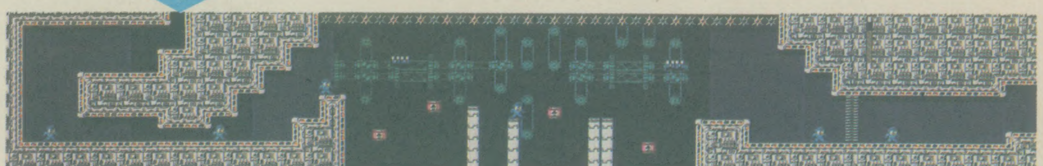
落とし穴の先にはエレクトリックガビョールがいて渡るのは難しい。コイツが穴の近くにいるときにジャンプは禁物、はじかれて落ちてしまうぞ。



●敵から受けるダメージよりも、穴に落ちるほうが怖い

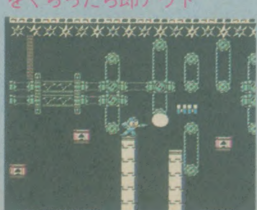


●足場が狭いので、敵に落とされないように注意

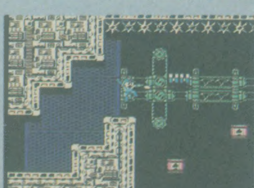


まずボルトンを倒せ

ここでは足場が安定しているうちに速攻でボルトン&ナットンを倒しておこう。動くブロックの上では攻撃をしているヒマはないぞ。途中の足場が狭いので、動くブロックを渡るときに攻撃を受けるとツライぞ！



●ここは難しいぞ。敵の攻撃をくらったら即アウト



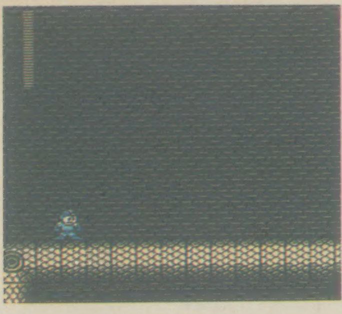
●ブロックに乗る前に目の前の敵を撃て！

スパークマン

ボスのスパークマンはかなり固くロックバスターのみだとかなり苦戦を強いられるぞ。スパークマンと相性の良い武器が手に入るまで対決は避けた方がよい。

へビだらけスネークマンステージ

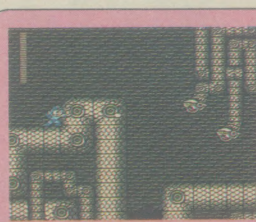
ヘビの嫌いな人にとってはかなり気持ちの悪いステージのスネークマンステージ。ステージ後半の雲に乗り移っていくところはかなり難易度が高く何度もチャレンジしないとクリアできないだろう。
ステージ中盤には？缶があり何が出るかお楽しみのアイテム、1UPなどもでるぞ。



ステージ全体がミドリ色をしていてヘビの体内にいるような…

逆さプチスネーキー

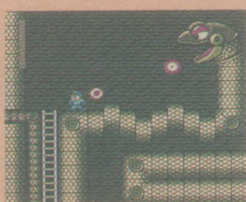
ビッグスネーキーを倒したあとここにくるといきなり逆のプチスネーキーが攻撃してくる。それに加えて上からはポットンの攻撃。ここにきたらすぐさまロックバスターを撃って1匹プチスネーキーを倒そう。



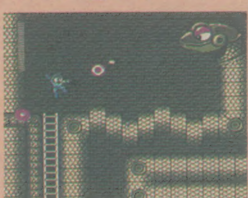
上の敵はこの位置から撃てば楽勝！下の敵は無視

ビッグスネーキー攻略

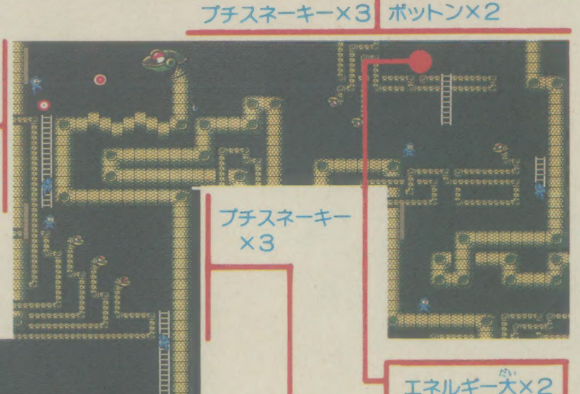
ビッグスネーキーはその名の通り大きなザコキャラだ。口から吐く弾には大きな威力があり、1発でもくらったら大ダメージを受ける。さらに階段から右の床は蛇腹のごとくウネウネと動き、そこにいると身動きがとれなくなってしまう。
コイツを攻略するには、階段より左に立ち1発目の弾が近づいてきたらジャンプして攻撃して階段より少し右に着地してまた左端にもどる。これをくり返せば倒すことができるはずだ。

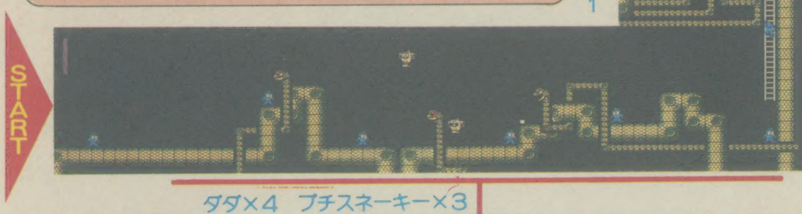


この位置で敵の弾を引き付けておいて左端まで走る



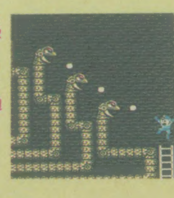
そしてジャンプして撃つ。本文とは逆のパターンだ



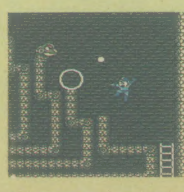


3匹のプチスネーキー

下の画面から上の画面に階段を上がってくるといきなり3匹のプチスネーキーに攻撃される。これをさけるには、階段を上がった瞬間に思いきりジャンプするのが最もいい。あとはプチスネーキーが次の弾を撃つ前に1匹～2匹を倒そう。
最初のジャンプが決まればあとは楽勝だ。



敵が目をつぶった瞬間にジャンプ。弾はロックマンの頭上を通過

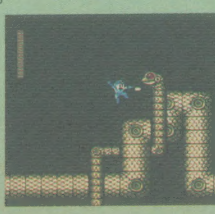


すかさず反撃。弾を頭に撃ち込め！2匹目、3匹目も同じ要領で

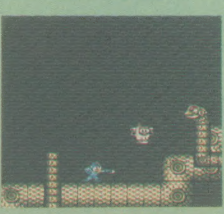
ダダとプチスネーキー

このステージがスタートしてすぐのところ。いきなり動きの早いダダとプチスネーキーの攻撃でとまどってしまう。コイツらの攻撃をかわすにはダダとプチスネーキーを同時に画面に出さないこと。ダダが出るところにきたら1度止まってじっくり狙って攻撃しよう。

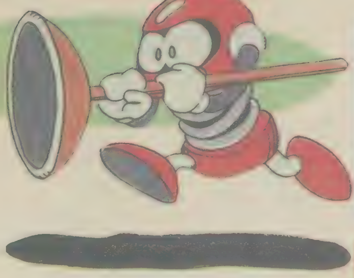




ジャンプで弾を引き付け、速攻で頭を撃て



画面中を飛び回るダダに惑わされるな

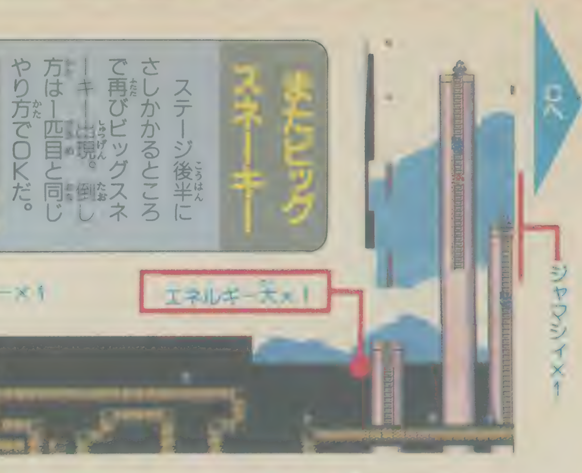


またビッグスネーキー

ステージ後半にさしかかるところで再びビッグスネーキー出現。倒し方は一匹目と同じやり方でOKだ。



撃ち方は前と同じ ビシバシ撃ち込め！

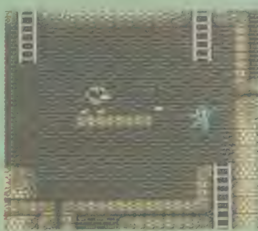




ハンマージョー

2画面続けてハンマージョーが出現する。左と右で場所の違いはあるが攻略法の手順は同じ。ハンマージョーの投げるハンマーに注意してジャンプしながら攻撃しよう。

?缶を取りに行くと一度倒したはずのハンマージョーが復活しているので注意しよう。



ジャンプして足に撃ちこめば超楽勝

?缶

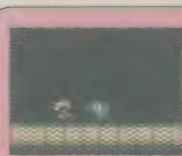
ロックマンシリーズの中で初めて登場した?缶。攻撃してみるまで何が入っているのかわからないお楽しみ缶。

高跳び野郎ブフガン

棒高跳びのような攻撃をしてくるブフガン。ブフガンが出たら一度止まって待ち、頭上をこえて戻ってくるところをジャンプでかわせ。



着地した所を背後から連射！



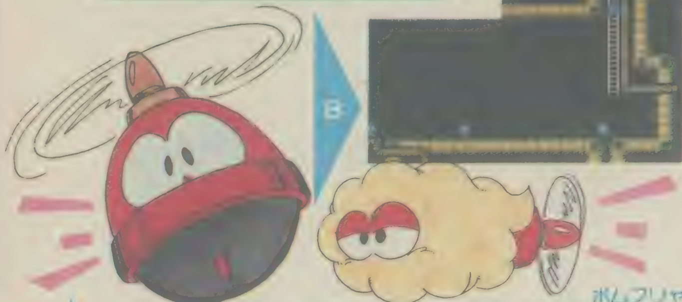
ブフガンの棒に注意

ボムフリャー

上下しながら前方から迫るボムフリャーにはジャンプして攻撃するとその高さで飛んでいってしまう。



ボスは目前。体当たりに注意して進め

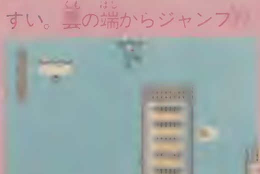




雲から雲へ

このステージの難所。煙突のようなところから出る雲に乗り、足場の少ないところを渡っていかなければならない。雲はどんどん上に昇っていくが、それに乗ったまま画面から出てしまうと死んでしまうので注意。

ここのジャンプは失敗しやすい。雲の端からジャンプだ





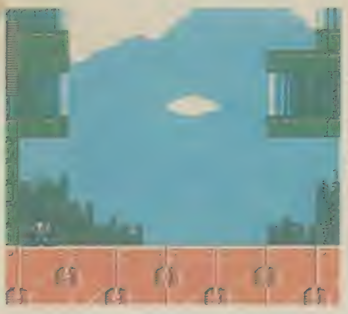
雲が出現しないので焦らず慎重に進もう

スネークマン

地上をニョロニョロとはう弾・サーチスネークを使うスネークマン。スネークマンはボスの中ではそれほど強いボスではない。倒すとサーチスネークを装備。

トゲの多いニードルマンステージ

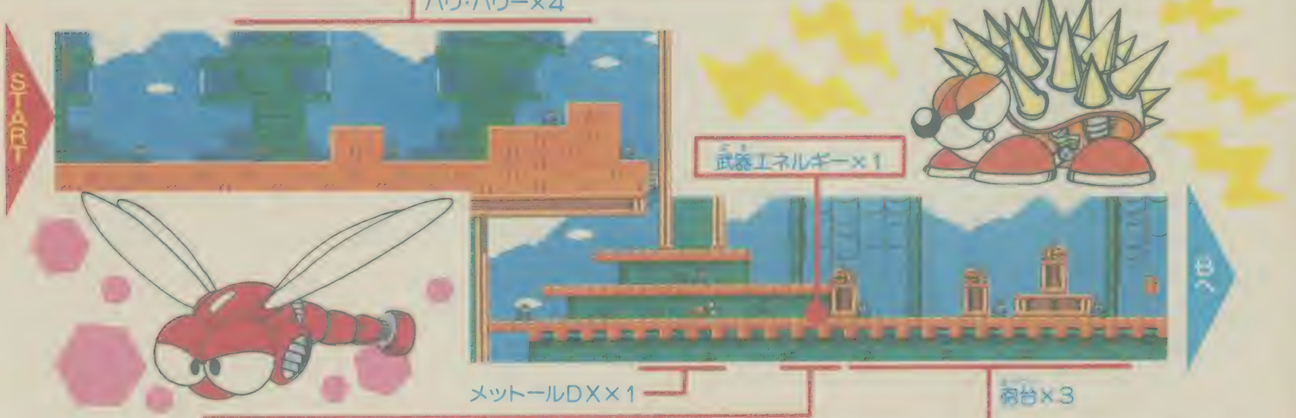
ステージの中盤に巨大なメットールDXのヘルメットのようなものが見える謎のステージ。その先のニードルプレスのワナはタイミングを見切らないと、受けるダメージが倍増するキケンなステージだ。
ボスのニードルマンもなかなか手ごわく、ニードルキャノンと頭突きを使ってくるぞ。



ハリ・ハリーは固い

スタート直後に出現するハリ・ハリーはなかなか固い。5方向に弾をだし、そのあと丸まって攻撃してくる。丸まっている間はこちらの攻撃が効かないので、丸まる前に少し離れた所から攻撃しよう。何発か当たらないと死なないぞ。





取るか取らぬか

ここには武器エネルギー大が1個ある。武器のエネルギーが減っていればぜひ取りたいところだが、その前にいるメットールDXの攻撃をかわすだけの十分なスペースがないところだけに慎重に行動しよう。

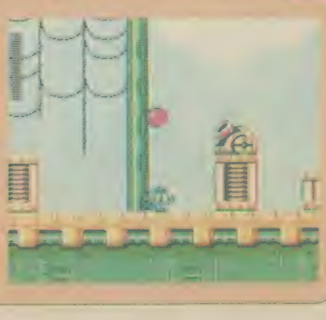


弾をよけろ

この砲台にロックマンが近づくとシャッターが開き大きな弾で攻撃してくる。シャッターが開いているときにしかダメージを与えられないので、近づいてシャッターが開いたときに連射して速攻で倒そう。相手の弾をよけるのはかなり慣れてこないと難しいぞ。







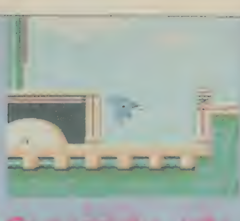
ヤンボーをかわせ

ヤンボーはロックバスターの高さより少し高い位置、ロックマンの頭を狙って飛んでくる。これをかわすには、ヤンボーが現れたらジャンプしてフェイントをかけてやりすごそう。ヘタに倒すよりかわしていった方がずっと楽だ。



いやなところにメットール

中途半端な高さにいるメットールDX。コイツはロックマンが空中にいる間に狙いを定めて倒そう。





ヤンボー×2　メットールDX×3　ヤンボー×2

B

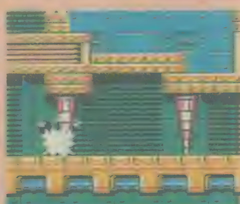


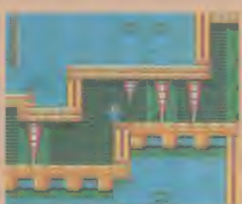
Cへ



ニードルプレスを抜けろ

このステージ最大の難関だ。タイミングをはかるのも難しく、ダメージも大きい。特に2本、3本とニードルプレスがあるところを抜けるにはそうとう練習が必要だ。もしスライディング中にタイミングがずれていると思ったら、進行方向と逆に十字ボタンを押せば方向転換できるのでこれをうまく使っていこう。

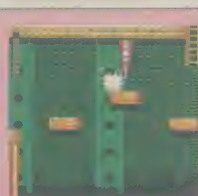




○イヤな所にニードルプレスがある。タイミングが勝負

落ちたら死ぬぞ

ニードルプレスのワナを抜けて、一息つきたいところだがここで落ちて死んでしまっては今までの苦労が何にもならない。最後のニードルプレスはタイミングをとるのはそれほど難しくはないが、ミスをするのがイヤな人はラッシュジェットを使うといい。





BOSS





ビッキー

ビッキーはボス部屋の手前あたりでよく出現する。コイツを倒すには相手がジャンプする前にジャンプして攻撃すれば大丈夫だ。



ビッキー×1　ハリ・ハリー×1

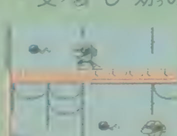
エネルギー缶×1

ハンマージョー×2

C

ハンマージョー

このステージのハンマージョーを倒すには、階段の途中でハンマージョーの足を狙うのが効果的だ。しかし頭を出しすぎるとダメージを受けてしまうぞ。

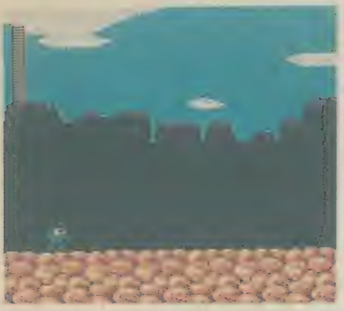


ニードルマン

離れたところからはニードルキャノン。接近戦では頭突きで攻撃してくるニードルマン。できるだけ接近戦はさけよう。

岩ばかりのハードマンステージ

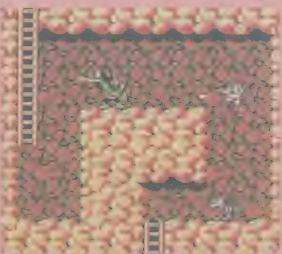
地表は岩に覆われていて、岩盤をくりぬいてステージが造られている。このステージには穴に落ちて死んでしまうところはないが、ブルースが行く手をはばむ。どこからともなく現れてロックマンと対決してどこかへ去っていくブルースとは一体何者。ボスのハードマンはかなり強い。

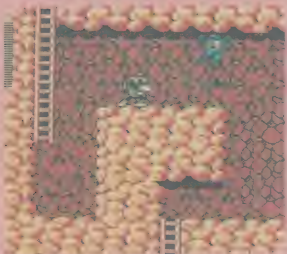


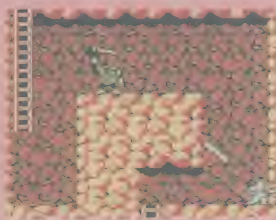


ハンマージョー

ここに出現するハンマージョーはかなりやっかいだ。ハンマージョーがいる高さまではロックマンのジャンプカではとどかない。そこでラッシュコイルを使って攻撃するのだが、ハンマージョーのところにジャンプしてしまうとハンマーの的になってしまうので、2～3回ラッシュコイルを使って攻撃していこう。攻撃するときにはハンマーにあたらないように、タイミングよくジャンプしよう。







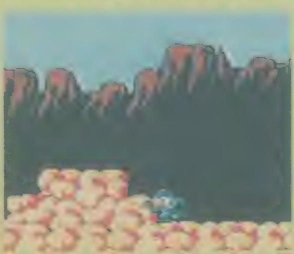




チビィが出る前に

ハブスビィはチビィの入った巣を落としていく。チビィは5匹いてなかなかやっかいな存在だ。これをかわすには、ハブスビィが止まったらすかさず左側に戻りハブスビィをスクロールアウトしてしまうこと。そうするとチビィを出さずにかなり楽に進めるぞ。



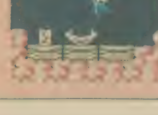




ワナーンをかわせ

このワナーンに完全な攻略法はない。しいて挙げるならここでもたもたしていないこと。ラッシュジェットを持っていればワナーンからダメージを受けずに渡ることもできるが、ここでジェットを使うのはもったいないような気がする。





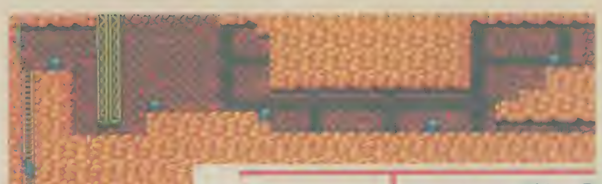
絶対倒せ!

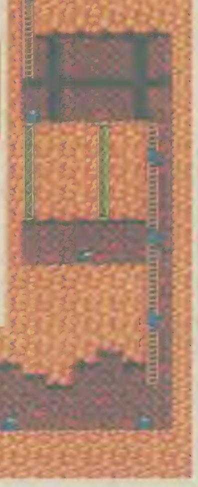
帰ってきたモンキングは必ず倒していこう。1匹目は階段状になっているところの上から4段目で攻撃。2匹目は左右ジャンプして動くモンキングが着地した瞬間を狙って攻撃。

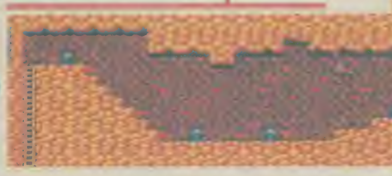


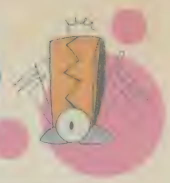


ここから攻撃!





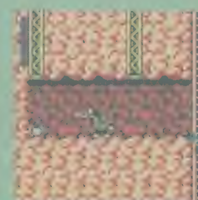




無視する?

このハンマージョーはニードルマンステージと同じ階段の途中で攻撃すれば簡単に倒すことができる。その先にはエネルギーもあって減った体力を回復するのには便利。しかし体力万全のときは無視してもかまわない。





位置から狙って撃て





ワナーンがいっぱい

ジェットでいくか実力でかけ抜けるか。ここは自分でよく考えてみよう。

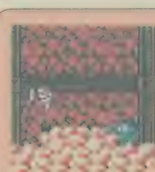


作業用ロボット

ピッケルマンブルの後ろにあるエネルギー缶は必ず取れ。しかしこの道だとメットールDXのところにあるエネルギーは取れないので、道を戻るかどうか自分でよく考えよう。

対決ブルース

ここのブルースは、地形が他と違うので、攻略するには少し時間がかかるだろう。なんとしても生きろ。





またもビッキー

ここでもボスの前にビッキーが出現。ビッキーはさしずめボスの護衛といったところだろうか。倒し方は前のビッキーと同じで、ビッキーがジャンプする前にジャンプして攻撃していこう。



ジャンプしたときにスライディングで逃げる手も

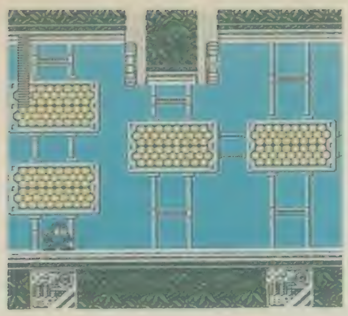


ハードマン

ハードナックルと地震を起こして攻撃してくるハードマン。2発のハードナックルをよけるのはかなり練習しなければ難しいだろう。空中で突っ込み地震を起こすとロックマンの動きが止まってしまう。この時、直撃はさけるように端に逃げていよう。

コマを使うタップマンステージ

ステージ攻略はここが一番楽かもしれない。ボスもロックバスターとは相性が良いようだ。ステージ前半に出現するメカッケロはロックマン3の中のザコキャラの中でもっともイヤなヤツと言えるだろう。倒さないで進めるところはなるべく逃げてしまった方が安全かもしれない。

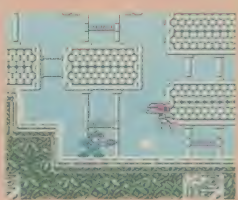


◘みょうにメカメカしい印象を受けるタップマンステージ。ここは簡単

メカッケロを倒せ

メカッケロは普通に攻撃したのでは弾があたらない。メカッケロがジャンプした瞬間か着地の瞬間を狙って攻撃しよう。メカッケロがジャンプしている間にスライディングで逃げてしまうのも一つの方法だろう。





◘かわされたらスライディングですべりこむのだ

体力回復1

ボルトン&ナットンとメカッケロに囲まれて体力を消耗していたらここのエネルギーで回復して先に進もう。ボルトン&ナットンとメカッケロを相手にノーダメージでいける人は無視していってもさしつかえない。







ここから狙え

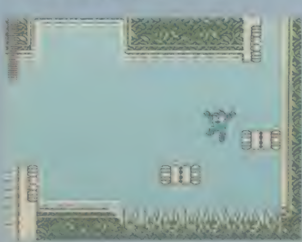
ここのコマサブロウの攻略は簡単だ。階段を全部降りてしまわないで、途中でロックバスターがコマサブロウの頭にあたるように高さを調節してやっつけよう。ここのコマサブロウは簡単だが、このあとにでてくるヤツはこう簡単にはいかないので注意。





こんなところで死ぬな

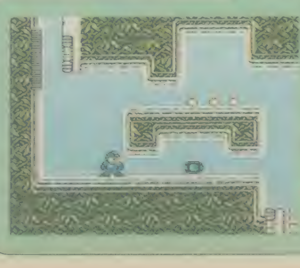
ボルトン&ナットンが一匹しかいないと思い油断していると下のトゲに落ちて死んでしまうぞ。タイミングとか難しいところはないが、ここは確実にボルトン&ナットンを倒してから着実に渡っていこう。よけていくより倒していった方が、ここは安全だ。



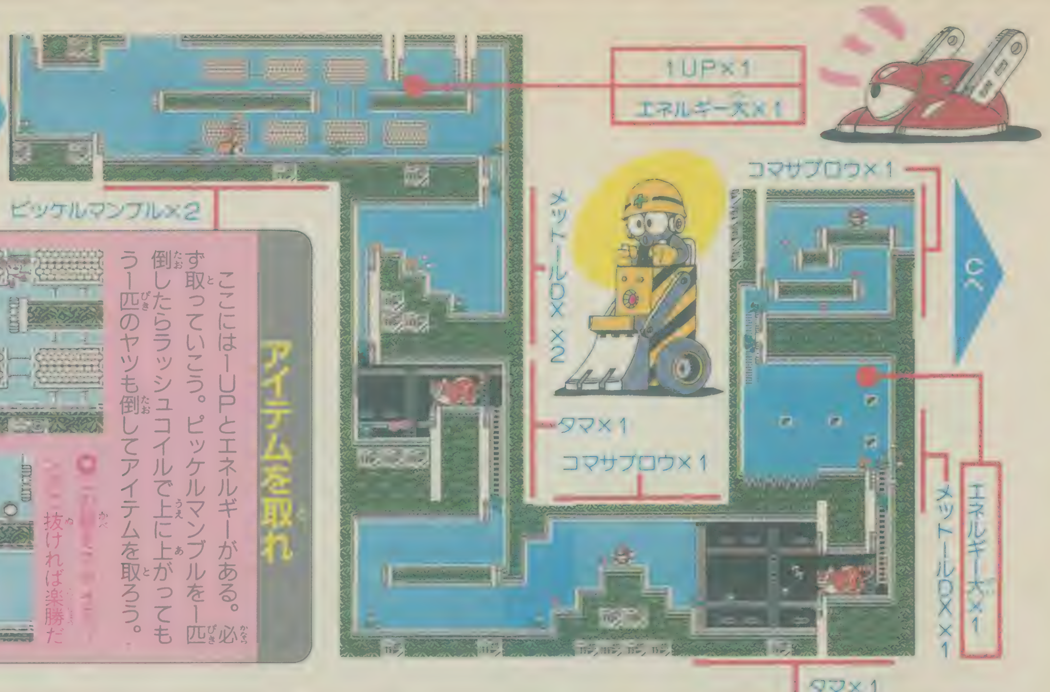
◘…んなことのないように…

体力回復2

ここのエネルギーを取るにはラッシュコイルで上がってエネルギーを取って、今度は下に降りてラッシュコイルの減った分のエネルギーを補給しよう。体力万全ならここも無視でもかまわない。

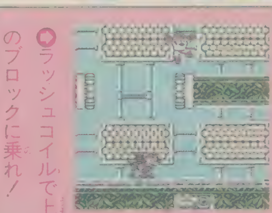




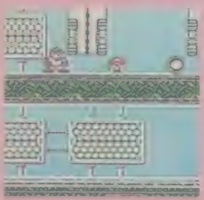


アイテムを取れ

ここには1UPとエネルギーがある。必ず取っていこう。ピッケルマンブルを1匹倒したらラッシュコイルで上に上がってもう1匹のヤツも倒してアイテムを取ろう。



○ラッシュコイルで上のブロックに乗れ！



○[illegible]抜ければ楽勝だ

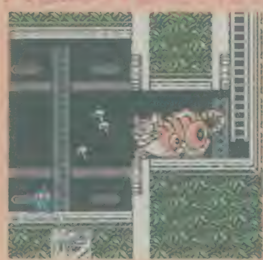
タマ攻略

タマは手マリとノミを使って攻撃してくる。この場所より前のタマは手マリを2つ出してくるのでこの内の1つを壊してしまえばあとは楽に倒すことができる。この場所のタマは手マリ2つ出したあとノミを3匹出すのでこのノミを2匹やっつけてからタマを攻撃すればかなり楽に倒すことができる。



○ノ[illegible]だけ残して、タマの弱点である口もとを狙[illegible]ミの動きに注意すれば簡単だ

○ノミが3匹出てきた。[illegible]すと[illegible]のノ[illegible]が出てくるのだ。[illegible]





○タマの弱点は頭から口のあたり。手マリをかわしてビシバシ撃ちまくるのだ！



落ちたら死ぬぞ

上から下、下から上へ移動するコマ6つを渡っていかなければならない。コマに乗ると左右にロックマンが揺れてジャンプするタイミングが非常に難しい。一気に渡りきってしまわないと、画面から外に出て死ぬか落ちて死ぬかのどちらかだ。



○なるべく高い位置でジャンプするのがミソ。次の足場の動きを読め！

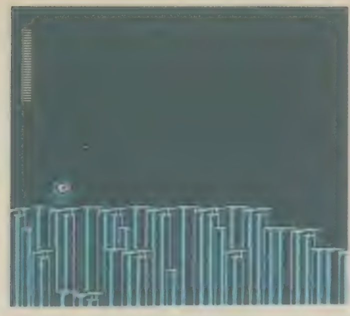


○[illegible]が、足場は回転[illegible]

タップマン

コマを操り攻撃してくるタップマン。3つのコマがロックマンの頭上に現れそれがロックマンを狙う。そのあとタップマンが回転しながらロックマンに迫る。回転中に攻撃してもだめだ。

冷たい宇宙空間 ジェミニマンステージ

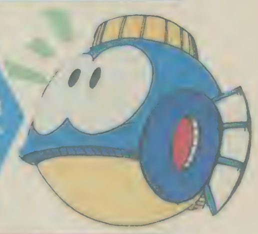


暗い宇宙空間に氷の大地が広がるジェミニマンのステージ。このステージはかなり長く敵の攻撃もキビシイ。とくにステージ後半の水の上を渡っていくところでの敵の攻撃はゲーム中でもっとも難しいところの内のひとつだ。双子のボス、ジェミニマンの攻撃もなかなかキツイぞ。

START



Bへ



ニトロン×8　ボンバーペペ×2

火の柱をかわせ

ステージの序盤、3つの火柱のあがる弾を3つ落としていくニトロン。倒すにはニトロンが降りてきたところを、タイミングをあわせて攻撃しよう。ボンバーペペの爆弾の爆風にも十分注意していないと穴に落ちるぞ。







ブルース出現

このステージにもブルースが登場する。しかしいつものように行く手をさえぎるような戦いはしない。地上から地下に通じる道を開いて帰っていく。ここにきてブルースの謎がさらに深まっていく。はたして敵か味方か？　しかしこの先のステージ攻略を考えるとここで考えこんでいるわけにもいかない。







ブルース

B



1UP×1

エネルギー大×1



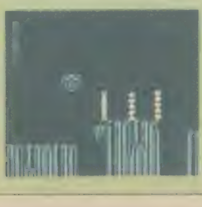
ニトロン×7　ボンバーペペ×2

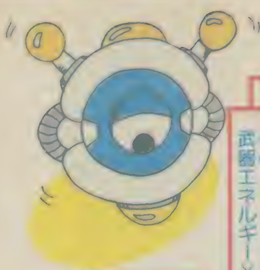
Cへ



穴に注意

このあたりは穴が多くて、それをジャンプで渡って着地した瞬間に敵に攻撃されて穴に落ちたりするので十分注意しよう。あらかじめ弾を撃ちながらジャンプするのもいい。











巨大コオリカキを抜けろ

ペンペンメーカーの弱点は頭だ。そこを撃ちつつもペンペンメーカーから発射されるペンペンも倒していかなければならない。





やっかいなタマコがいっぱい

ここにはカエルの卵のようなものがいっぱいある。これを撃って壊さないと先には進めないのだが、これを壊すと中からおたまじゃくしのようなポウルがでてくる。ヘタにいっぱい壊してしまうとポウルがたくさんでてきてかこまれてしまうので少しずつ壊していくようにしよう。逆に考えるとここは、敵が多くいるからアイテムも多く出る可能性がある。時間をかけて多く倒せば減っていたエネルギーを回復できるぞ。



ボス前にまたもビッキー

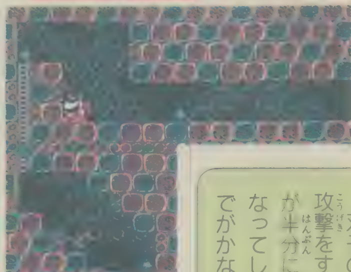
ここのボスの前にもビッキーがいる。ここのビッキーは他のビッキーと違って簡単な攻略法がある。ビッキーはジャンプして近づいてくるので、その高さにあわせて階段の途中に止まってそこから攻撃していれば簡単にやっつけることができるぞ。



強烈な攻撃！

ここを抜けていくにはラッシュの力をかりるしかない。とにかく前に進むことを考えよう。この場所は足場が少なく下に落ちたら死んでしまうが中ほどにあるアイテムは必ず取っていこう。アイテムを取ったあたりから、ラッシュジェットからラッシュマリンを持っていたらそれに乗ってダメージ覚悟でいけばいけなくはない。ヤンボーとギョライボウの攻撃はどちらもタイミングをずらしてかわしていくしか方法はない。





ジェミニマン

双子のジェミニマンが2人で攻撃をする。エネルギーゲージが半分になってしまうと1人になってしまうが、1人にするまでがかなりたいへんなボスだ。



ワナのキビシイ マグネットマン ステージ

敵の攻撃よりもワナが意地悪なマグネットマンのステージ。巨大な吸引装置があって自由に身動きできないところに敵が攻撃してきたり、点滅するブロックを渡っていくその下には大きな穴があいていたりと、かなり慣れないとこのステージは難しい。ボスのマグネットマンも強いぞ。



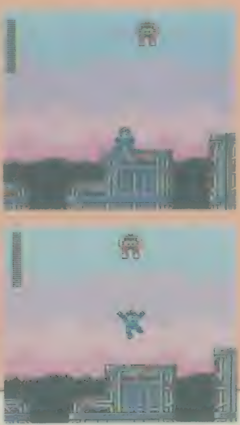
◎敵キャラの数はそうでもないがワナの仕掛けがかなりいやらしい





吸い寄せられる!

マグフライが頭上を通過すると吸い寄せられるのでマグフライの進行方向と逆の方向に十字ボタンを押そう。



対決ブルース

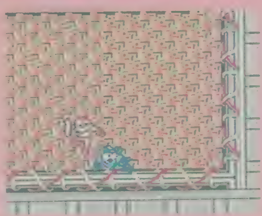
ここにはブルースが現れる。ブルースを倒さないと先には進めない。攻略方法としては、ブルースは弾を撃ちながら左右にジャンプで移動するのでこちらは真中あたりにいてブルースがジャンプしたらその下をスライディングで抜けて弾を撃っていれば倒すことができる。

ここでは間違ってもジャンプしない方がよい。注意して攻撃すれば倒すことができる。ガンバレ。

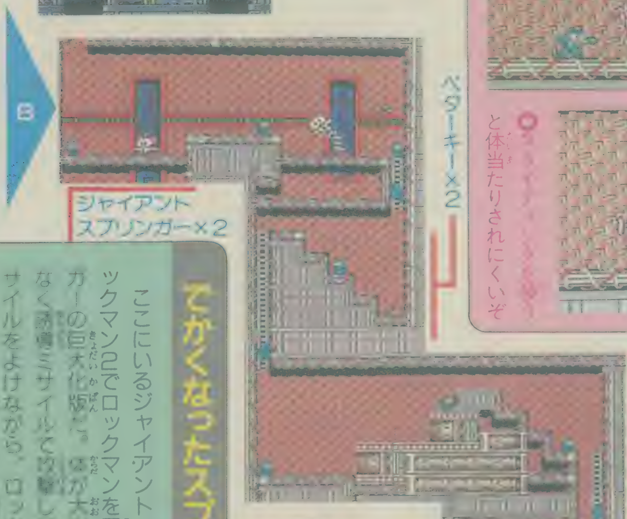


◎……ースは盾で攻撃を防いでしま……





◎……と体当たりされにくいぞ



でかくなったスプリンガー

ここにいるジャイアントスプリンガーはロックマン2でロックマンを困らせたスプリンガーの巨大化版だ。体が大きくなっただけでなく誘導ミサイルで攻撃してくるぞ。誘導ミサイルをよけながら、ロックバスターで攻撃していこう。近づかない方がいいぞ。



いやらしいワナ

巨大な吸引装置が2台あって、それに引き寄せられると上の段からペターキーが降りてくるなんともいやらしいワナだ。これを攻略するには、引き寄せられるギリギリの位置でペターキーを待ち、そこでペターキーを倒すしかない。

この吸引装置はあとに出現する点滅するブロックのところにもあってここでもまたロックマンを吸い寄せるぞ。

ボスまでもう少し

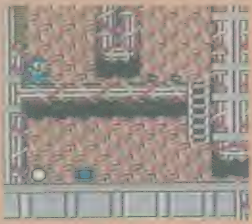
このステージのボスの手前にはビッキーではなくジャイアントスプリンガーがいる。倒し方は前にでてきたヤツと同じ。ここでも敵にはなるべく離れて攻撃しよう。近づくと体のスプリングを伸ばして攻撃してくるのでこれにも注意しよう。



◎[illegible]な[illegible]な[illegible]

エネルギー補給には注意

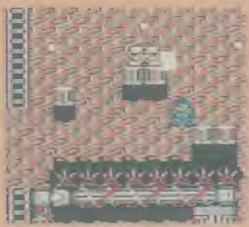
ここにあるアイテムを取るには1度上に昇って下に降りてこないと取ることができない。しかし上にはニューショットマンと落ちたら即死のトゲがあるので十分注意していかないと1人ロスしてしまうぞ。ニューショットマンの弾には注意しよう。



◎ニュー[illegible]

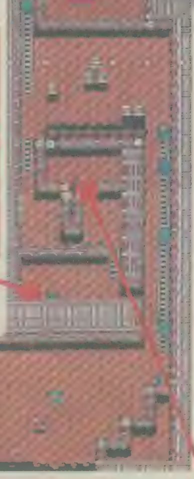


◎床の切れ目を狙って、ジャンプ撃ちだ



◎写真の位置にいれば[illegible]にはあたらない







マグネットマン

天井にくっついてマグネットミサイルで攻撃してくるマグネットマン。バリアを張っているときはロックマンを吸い寄せる。これには当たってはいけない。



◎[illegible]反撃しよう

点滅ブロック

ロックマンではいつも出現する点滅するブロック。これを攻略するにはブロックの位置と順番を覚えないと渡っていけない。写真はブロックの位置を示している。あとの順番は自分で覚えてほしい。ここではブロックのでる音をよく聞くとタイミングがはかれる。



◎ブロックの数は多いが右手のブロックを使えば上に渡れる



◎[illegible]があるので、ブロックに乗るときは左の[illegible]から乗る



◎ブロックの数が少ないので下に落ちたら1人ロスしてしまうぞ!



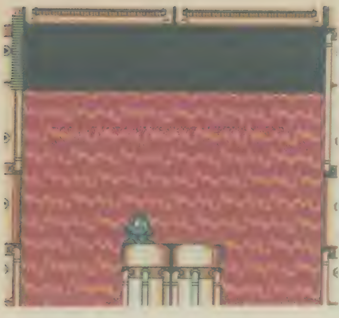
◎[illegible]



◎音を聞いてタイミングをはかるのがよい方法だ!

溶岩の流れるシャドーマンステージ

ステージ全体に溶岩が流れる地底のシャドーマンステージ。このステージには地形を分からなくするために暗闇を作るホログラン、頭上からフワフワと攻撃してくるパラシューなどの敵キャラがいる。ステージ途中にはブルースがまた行手をはばむ。ボスのシャドーマンは手裏剣の使い手。

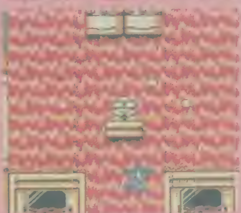


ステージ全体に溶岩が流れていて地底の工場のようなステージ

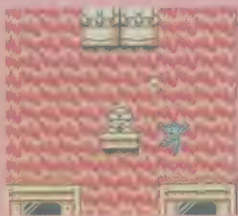
ニューショットマン

このステージの冒頭に出現するニューショットマンは、横に撃つ弾と放物線を描いてロックマンを狙う弾の2種の弾で攻撃してくる。

ここではムリに戦う必要はないが、どうしても倒さないと気がすまない人は、放物線を描いてくる弾には十分注意していないとダメージを受けてしまうぞ。



ニューショットマンは無視して先に進んでしまおう



まともに戦うとダメージをうけやすい







Bへ

対決ブルース

ここに登場するブルースはマグネットマンのステージのブルースと同じ倒し方で大丈夫。ブルースがジャンプしている間にスライディングで下を抜けよう。こちらがジャンプしなければブルースの弾にはあたらない。



ブルースの背後に回りこんで撃て

ピッケルマンブルをやっつけろ

メカッケロのつぎはピッケルマンブル。いつものようにピッケルマンブルの頭を狙って攻撃しよう。1匹しかいないのでそれほど苦労はしないと思うが、次がブルースなのでダメージなんて受けたくない。



頭を狙って連射！

メカッケロ

ここのメカッケロは、着地してすぐスライディングしてすぐジャンプでかわせるぞ。



暗闇の中で

ホログランが出現すると、あたりが暗闇につつまれてまわりの地形が分からなくなる。そこにベターキーとウォーキングボムが攻撃してくる。ウォーキングボムを倒すときは離れて攻撃しないと爆風に巻きこまれるぞ。





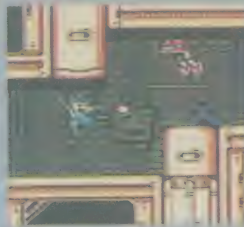
暗闇を抜けて

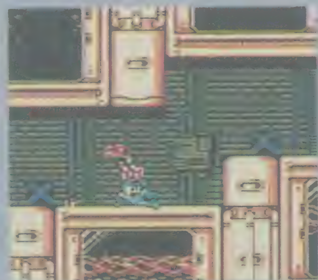
5匹目のホログランが出現した先を進むと、暗闇の中で突然ロックマンが上に上がったような感じになる。これは暗闇の中から下の部屋にロックマンが落ちているからだ。

やっとホログランを抜けても、その下の部屋にはメカッケロが待ちかまえている。メカッケロの動きをよくみてダメージを受けないように。

メカッケロをやっつけろ

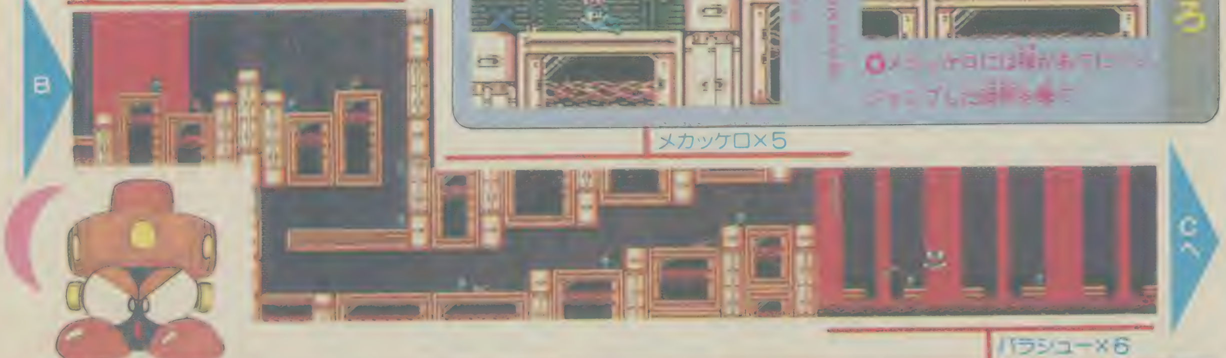
ここではメカッケロが何匹か出現するが逃げずに倒していった方がよい。倒し方はメカッケロがジャンプする瞬間か着地する瞬間を狙って攻撃していこう。もたもたしているとかこまれてしまう。







ホログラン×2　ウォーキングボム×2
ペターキー×3

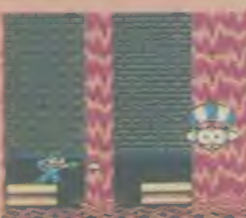


メカッケロ×5

パラシュー×6

パラシュー攻略

溶岩の上にある足場を渡ってボスの部屋に向かうのだが、ここを渡っていくとロックマンの頭上からパラシューが攻撃してくる。コイツが出たら1つ前の足場に戻って攻撃すれば安全に倒せるぞ。全部のパラシューをこの倒し方で倒すことができる。ボスまでもう少しガンバレ！



すかさず撃つ。これを繰り返して進め





パラシュー×3

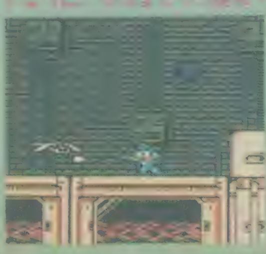


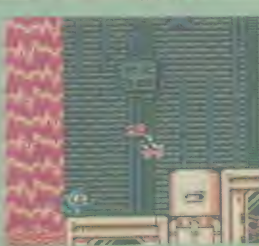
BOSS

メカッケロ×1　ヤンボー×2

ボスまでもう少し

パラシューの攻撃を抜けたと思って安心して、最後の足場から後ジャンプの後地上に着地するとそこにメカッケロがジャンプしてくる。これにあたると溶岩の中に落とされてしまうので、最後の足場からジャンプしたらもう一度すぐにジャンプしてメカッケロをかわそう。ヤンボーはいつものようにやりすごそう。





シャドーマン

頭の手裏剣を2つ投げ、ときおりスライディングで攻撃してくるシャドーマン。コイツと戦うときは苦戦をしいられるぞ。

ロックマン3 ザコキャラ全データ

ロックマンのザコキャラはみんな一癖あるヤツらばかりだ。ロックマン3では全部で35種類のザコがいる。コイツらも同じようにみんな動きや攻撃方法に一癖持っている。でもこんなヤツらに負けてはいられないぞ。

耐久力表のみかた



①ザコキャラの名前。ユニークな名前ばかりだ。
②ザコキャラの姿。名前の通りの姿形のヤツらだ。
③そのキャラの出現場所、攻撃パターンなど。
④武器ごとの耐久力。その武器で何発撃つと倒せるか。

パラシュー



シャドーマンステージに登場。画面上からあらわれ、パラシュートを開いて、ゆっくりと下降してくる。

耐久力	
P	3
NE	3
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	×
SP	×
SH	1

タマ



タップマンステージに登場。巨大な猫の姿をしていて手マリとノミを交互に出してくる。耐久力があるので注意。

耐久力	
P	10
NE	10
MA	5
GE	5
HA	4
TO	×
SN	10
SP	×
SH	5

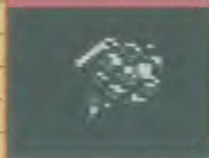
コマサブロウ



タップマンステージに出現。腹部からコマを大量に出してくる。コマは破壊することができる。

耐久力	
P	6
NE	6
MA	3
GE	1
HA	3
TO	1
SN	6
SP	×
SH	3

ウォーキングボム



シャドーマンステージに登場、暗闇の中で戦うことになる。こいつを倒したときに出る爆風は強力。

耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	×
SN	1
SP	1
SH	1

ハリーハリー



ニードルマンステージに登場。トゲを連射し、体当り攻撃もしてくる。耐久力があるので、かなりやっかいだ。

耐久力	
P	6
NE	6
MA	3
GE	1
HA	3
TO	1
SN	6
SP	×
SH	3

ニトロン



ジェミニマンステージに登場。ロックマンの頭上から弾を3発落としていく。弾が地面に落ちると火柱が立つ。

耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	×
SN	×
SP	×
SH	1

ジャイアントスプリンガー



マグネットマンステージに登場。頭部から誘導ミサイルを撃ってくる。ロックマンが近づくと伸び上がる。

耐久力	
P	8
NE	8
MA	4
GE	2
HA	4
TO	×
SN	4
SP	×
SH	4

エレキン



スパークマンステージに登場。8方向にスパーク弾を撃つ。エレクトリックガビョールとの混合攻撃がキツイ。

耐久力	
P	1
NE	1
MA	×
GE	1
HA	1
TO	×
SN	1
SP	×
SH	1

ハンマージョー



ハンマーをブンブン振り回して投げてくる。目を開けたときしか攻撃を受けない。耐久力もあり、かなりの強敵。

耐久力	
P	8
NE	8
MA	2
GE	2
HA	1
TO	×
SN	×
SP	×
SH	4

ニューショットマン



両側に弾を連射し、頭からも弾を撃つ。頭の弾は放物線を描きロックマンを狙って落ちてくる。

耐久力	
P	3
NE	3
MA	2
GE	2
HA	1
TO	1
SN	3
SP	×
SH	1

ジャマシィ



スネークマンステージに1匹だけ登場。階段を上下に移動するだけで攻撃はしてこない。1発で倒せる。

耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	1
SP	×
SH	1

ギョライボウ



ジェミニマンステージに登場。ロックマンが頭上を通過すると、水中から魚雷を発射して去ってゆく。

耐久力	
P	2
NE	2
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	1
SP	×
SH	1



ハブスビー



ハードマンステージに登場。巨大なハチの巣を運んできて落とす。落ちた巣からはチビィが出てくる。

耐久力	
P	3
NE	3
MA	3
GE	1
HA	1
TO	×
SN	×
SP	×
SH	1

ダダ



スネークマンステージに登場。画面中をはね回りながら弾を撃ってくる。プチスネーキーと一緒にでてくる。

耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	1
SP	×
SH	1

チビィ



ハードマンステージに登場。ハブスビィの落とす巣の中から5匹編隊で出現し、ロックマンを狙ってくる。

耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	×
SN	×
SP	×
SH	1

マグフライ



耐久力	
P	1
NE	1
MA	×
GE	1
HA	1
TO	1
SN	×
SP	×
SH	1

空を飛ぶ磁石のロボット。攻撃などはしてこないがこいつが真上に近づくと、そちらの方に吸い寄せられる。

ポトン



耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	1
SP	×
SH	1

ヘリコプターのようにプルプルと飛んできて、ロックマンの頭上までくると、ヘリコプターだけ残し落下する。

ペターキー



耐久力	
P	3
NE	3
MA	2
GE	2
HA	1
TO	1
SN	3
SP	×
SH	2

ザコ中のザコ。あらゆるステージに出現する。何も考えずに左右に移動しているだけなので簡単に倒せるはず。

ビッキー



耐久力	
P	6
NE	6
MA	×
GE	×
HA	1
TO	×
SN	×
SP	×
SH	3

ボスの直前によく出てくる。耐久力があり、しかも頭を狙わなくてはいけないので、まともに戦うとツライ。

メカッケロ



耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	1
SP	×
SH	1

こいつもどんなステージにも出現するザコ中のザコの1匹。ロックマンのいる方に向けピョンピョン近づく。

ボムフライヤー



耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	×
SN	1
SP	1
SH	1

雲の中に隠れた爆弾野郎。1発弾を当てると雲の中の実体が現れる。その後は、ある武器でなければ破壊不能。

ペンペン



耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	1
SP	×
SH	1

ペンペンメーカーの中から続々とわき出てくるペンペン。ペンペンメーカーとのコンビネーションは抜群だ。

ビッグスネーキー



耐久力	
P	10
NE	10
MA	5
GE	5
HA	2
TO	×
SN	10
SP	×
SH	4

スネークマンステージに登場。名前のとおり巨大なヘビの姿をしている。顔が弱点なので、ジャンプして撃て。

メットールDX



耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	1
SP	×
SH	1

ロックマンシリーズではおなじみのメットール。そのDX版だ。顔を出したときだけしか、攻撃を受けない。

ボルトン&ナットン



耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	×
SP	×
SH	1

ボルトとナットが合体してボルトン&ナットンになる。合体するまでは破壊できないが、合体後は1発で倒せる。

ペンペンメーカー



耐久力	
P	10
NE	10
MA	5
GE	×
HA	3
TO	×
SN	10
SP	×
SH	5

デカザコキャラの中の1つ。腹からペンペンをはき出す。こいつは頭にしか弾が当たらない。ジャンプで狙え。

ピッケルマンブル



耐久力	
P	3
NE	3
MA	2
GE	1
HA	1
TO	×
SN	×
SP	×
SH	2

ブルドーザにピッケルマンが乗っているようなヤツ。弾は撃たず体当り攻撃をしてくるので、弱点の頭を狙え。

帰ってきたモンキング



耐久力	
P	8
NE	8
MA	4
GE	4
HA	1
TO	1
SN	4
SP	×
SH	4

こちらもおなじみモンキング。今回は帰ってきたモンキングという名で登場。オラウータンロボットだ。

ホログラン



耐久力	
P	3
NE	3
MA	2
GE	2
HA	1
TO	×
SN	1
SP	×
SH	1

シャドーマンステージに出現する。こいつが出ている間は、画面が真っ暗になってしまう。破壊は可能だ。

[illegible]



耐久力	
P	3
NE	3
MA	1
GE	2
HA	1
TO	×
SN	1
SP	×
SH	1

ニードルマンステージで出現。砲台から発射される大砲は、弾で破壊することができる。砲台じたいも破壊可能。

プチスネーキー



耐久力	
P	2
NE	2
MA	1
GE	2
HA	1
TO	×
SN	1
SP	×
SH	1

スネークマンステージに出現。まばたきをした直後に弾を撃ってくる。弱点は頭なのだが、非常に狙いにくい。

ヤンボー



耐久力	
P	3
NE	3
MA	1
GE	1
HA	1
TO	1
SN	×
SP	×
SH	1

トンボをロボット化したもの。ロックマンの頭上を旋回した後、下に降りてきてロックマンに向かってくる。

ボンバーペペ



耐久力	
P	6
NE	6
MA	3
GE	3
HA	1
TO	×
SN	3
SP	×
SH	3

タマゴのような形をした爆弾をばらまきつつロックマンに向かってくる。爆弾には爆風にも注意しよう。

ポウル



耐久力	
P	1
NE	1
MA	1
GE	1
HA	1
TO	×
SN	1
SP	×
SH	1

行く手を塞ぐカエルの卵のようなもの。これを破壊するとおたまじゃくしのポウルに変わる。1発で倒せる。

ブブカン



耐久力	
P	4
NE	4
MA	×
GE	2
HA	×
TO	1
SN	4
SP	×
SH	1

スネークマンステージに登場。棒を使ってジャンプしてくる高飛び野郎。棒にぶつかってもダメージをうける。

強力ボスとブルースを倒すんだ！

8ステージそれぞれの行き着く先にはボスがいて、そのボスを倒してステージクリアになる。ここではそのボスの攻略法と耐久力、それとそのステージに出現するブルースを攻略するぞ。ボス攻略に困っている人は参考にしよう。

●表のみかた

耐久力の表は、その武器で何発撃つとボスが死ぬかまとめたもの。×印の武器はそのボスには効かない。

武器の名前　何発で死ぬか

P	28
NE	×
MA	7

スパークマン

左右に移動してて、ときどき止まって8方向の電撃とすぐそのあとに大きな電撃を撃って攻撃してくる。体当りをさけることができればなんとかなるぞ。

耐久力			
P	28	HA	14
NE	14	TO	28
MA	×	SN	×
GE	28	SH	7



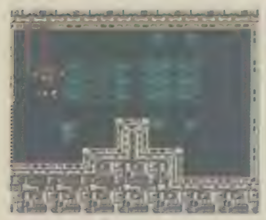


○8方向のあとは大きな電撃。うまくよけろ！

○8方向電撃を発射する。間を抜けよう

体当りをよけろ

体当りをさけるには左右とも一番低いところで待ち、スパークマンがその1段高いところからジャンプしたらその下を通って反対側に行こう。電撃攻撃を最小限におさえるのが勝負のカギ。



○スパークマンがジャンプしたら反対側へ移動しろ



○この位置でスパークマンを待っていて



○8方向はかわしても大きなヤツがよけきれない！

スネークマン

スネークマンはジャンプするときにシッポを高く上げるのが特徴。ときどきサーチスネークを2発撃ってくる。動きを見切ればわりと簡単に倒すことができる。

耐久力			
P	28	HA	14
NE	7	TO	14
MA	×	SP	28
GE	28	SH	14





○ジャンプするとシッポを高く上げる

○サーチスネークを2発撃ってくる

地形を利用

真中の高くなっているところに登ることができれば、あとは近づいてきたら相手の背後にジャンプしてよけてまた登って攻撃。これをくり返そう。サーチスネークもジャンプでよける。



○ときおり撃ってくるサーチスネークはジャンプでよける



○スネークマンが近づいてきたらジャンプで飛びこえよう

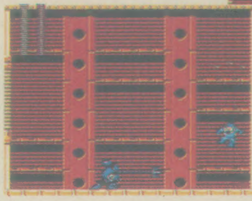


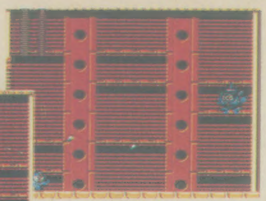
○画面の高いところに登って攻撃しよう

ニードルマン

離れたところからニードルキャノンを発射、近づくと頭のトゲで頭突き。この頭突きから受けるダメージは大きいので、頭突きだけはよけるようにしよう。

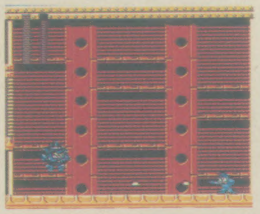
耐久力	
P……28	TO……28
MA……28	SN……28
GE……4	SP……×
HA……×	SH……14

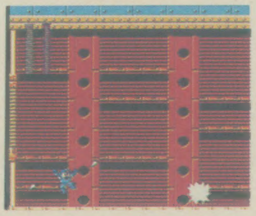

近づくと頭の大きなトゲで攻撃をしてくる

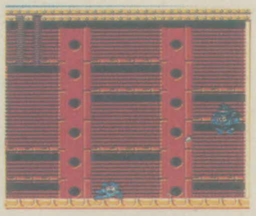

ニードルキャノンを2〜4発撃ってくる

接近戦はキケン

ニードルマンと戦うときは距離をおいて戦うようにしよう。相手が近づいてきたらこちらが逃げて距離をおこう。ニードルマンがジャンプしているあいだにその下を通り抜けよう。


また近づいてくるので反対側にまた移動して攻撃！

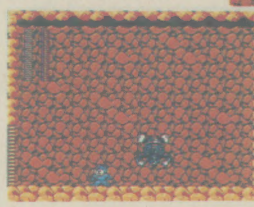

ニードルキャノンをよけつつこちらも攻撃しろ


ニードルマンがジャンプしたらその下を抜けてよけろ

ハードマン

ハードナックルを2発撃ちそのあと頭から地面につき刺さって地震を起こすハードマン。この頭から落ちてくるハードマンに当たるとダメージ大だ。

耐久力	
P……28	TO……×
NE……×	SN……×
MA……7	SP……×
GE……28	SH……×

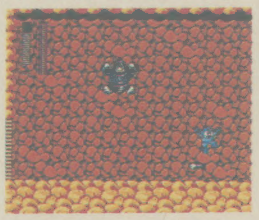

そのあと頭から地面に突っこんで地震を起こす


いきなりハードナックルを2発撃ってくる

パンチはどうよける

ハードナックル2発をよけるには、1発目をギリギリまで待ってジャンプすると2発ともよけられる。着地すると2発目が戻ってくるのでこれをすぐさまジャンプしてかわそう。


頭から落ちてくるハードマンを攻撃しよう

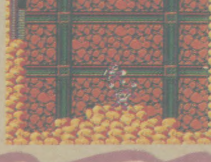

着地したあとすぐ2発目がくるのですぐジャンプする


1発目をギリギリ引きつけてジャンプしてよける

ブルース

地形がデコボコで戦いにくいので、ロックバスターより威力のある武器を使って戦おう。ある程度のダメージは覚悟しよう。

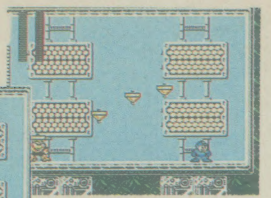

威力のある武器で戦うのも有効だ！


この体当りをかわしていけば、なんとかブルースを倒すことができる

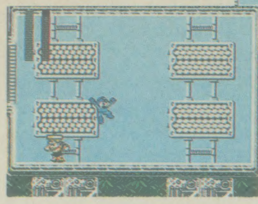

真中の高いところで体当りをよけて、背中を向けているところを狙おう

タップマン

3つのコマを使っての攻撃のあと自らを回転させて体当りしてくるタップマン。コマも回転してくるタップマンも動きをよく見ていればよけることができる。



コマのあとは自らを回転させ突進してくる

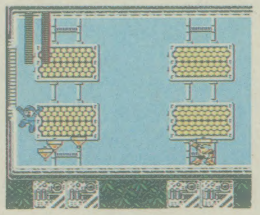


3つのコマがロックマンに向かってくる

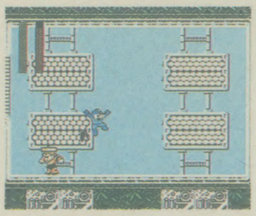
耐久力	
P……14	HA……4
NE……14	SN……28
MA……28	SP……28
GE……X	SH……28

回転中は無敵

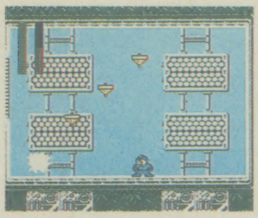
タップマンにダメージを与えるには、止まっているあいだに攻撃するしかない。回転しはじめたらタップマンをよける準備をしよう。3つのコマが出ているあいだにタップマンを狙おう。



3つのコマは引きつけてジャンプでかわして



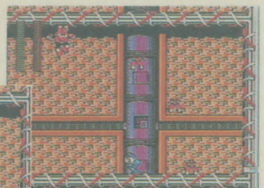
そのあと突進してくるタップマンもジャンプしてかわす



着地したらすぐ攻撃して、またコマをよける

マグネットマン

マグネットマンの動きのパターンとして、2度小さなジャンプのあと、天井にくっついて3発マグネットミサイルを撃つかバリアを張ってこちらを吸い寄せる。



バリアを張ってロックマンを吸い寄せる

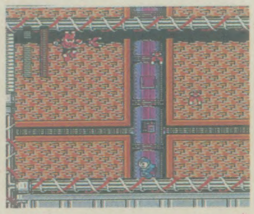


天井にくっつきマグネットミサイルを発射

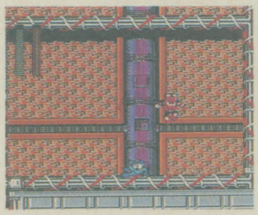
耐久力	
P……14	TO……28
NE……28	SN……28
GE……14	SP……4
HA……14	SH……4

逃げるタイミングに注意

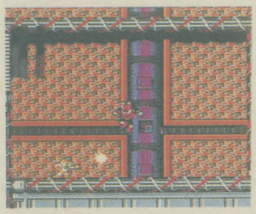
マグネットミサイルは上からロックマンめがけて飛んでくるので左右に動いてこれをかわそう。バリアを張っているあいだはダメージを与えられないので相手とは反対側に逃げていよう。



頭上からくるミサイルは左右に走ってかわそう



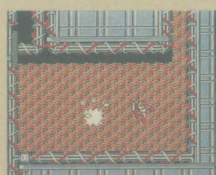
マグネットマンがジャンプしたときその下を抜けていく



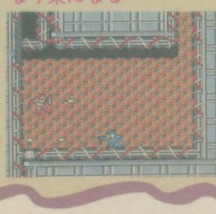
スパークショットで戦えば楽に倒すことができる

ブルース

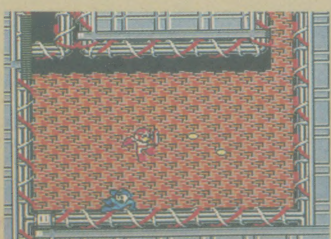
マグネットマンステージとシャドーマンステージのブルースは同じ倒し方。ブルースがジャンプしている下を抜けて攻撃するだけ。



絶対ジャンプしてはいけない。ジャンプすると写真の通り



真中あたりで攻撃していると、逃げるときにかなり楽になる

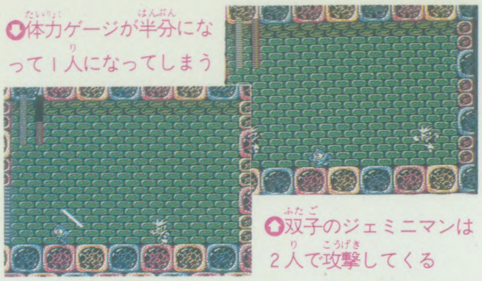


ジャンプしたらその下を抜けろ!

ジェミニマン

ジェミニマンはその名の通り双子。2人で攻撃してくる。一定の動きで攻撃してくるがその中に入って攻撃するのはかなり難しく、苦戦をしいられる。

耐久力	
P……28	TO……14
NE……28	SN……6
MA……14	SP……28
HA……14	SH……14

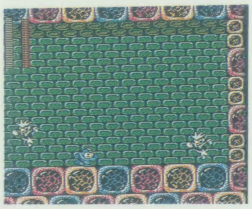


体力ゲージが半分になって1人になってしまう

双子のジェミニマンは2人で攻撃してくる

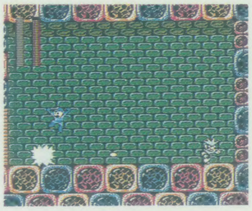
双子の攻撃

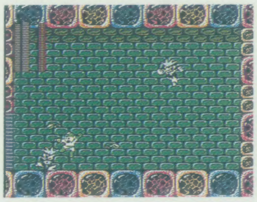
画面左半分の真中あたりで左向きで待ち、その左にジェミニマンが着地した瞬間を狙って、攻撃とジャンプを同時にして左によける。ジェミニマンが1人になったらレーザーを出すので注意。



まずはこのあたりまで逃げてくるんだ

左のジェミニマンに攻撃とジャンプを同時にする



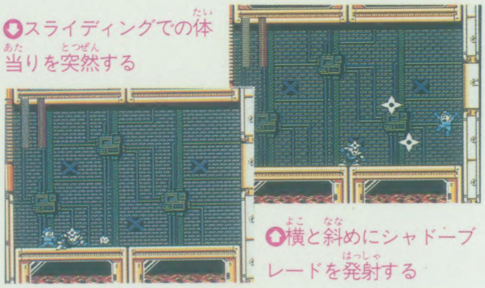


ジェミニマンにとって相性の悪いサーチスネークを使う

シャドーマン

頭の大きな手裏剣とスライディングによる体当りで攻撃してくるシャドーマン。パターンのようなものがないのでシャドーマンと相性の悪い武器を使っていこう。

耐久力	
P……28	HA……14
NE……28	TO……4
MA……28	SN……28
GE……28	SP……28

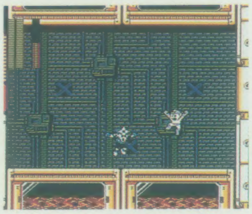


スライディングでの体当りを突然する

横と斜めにシャドーブレードを発射する

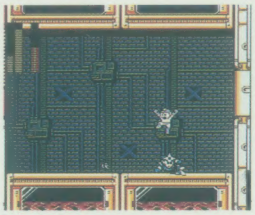
スライディングをさけろ

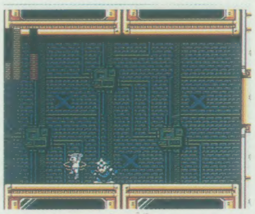
もっとも倒しやすい方法は表を見ても分かるようにタップスピンを使って倒す方法。シャドーマンがジャンプしたらタップスピンで体当りを、4回くり返せばシャドーマンは死ぬ。



まともには戦えない程強いのでタップスピンにチェンジ

だがスライディングはなるべくかわそう

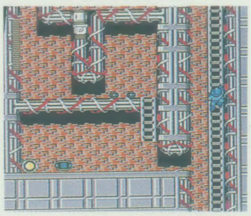




シャドーマンにタップスピンは効果絶大だ!

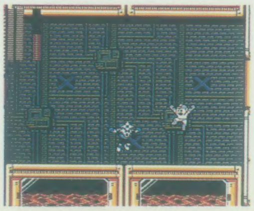
攻略法は十人十色

ここでの攻略法はほんの1例でしかない。ボスの攻略、ステージの攻略どちらも10人いれば10通りの方法があると思うので、自分だけの攻略法を見つけていけばゲームがより楽しくなる。



エネルギーの補給にしても人それぞれ違って当然だ

ボス攻略は自分にあった方法を見つけていくのが楽しい





ブルースは一定の動きをするので、動きをよく見ること

おまけ Dr.ライト&Dr.ワイリー開発ロボットリスト

世界最高の科学力を持つDr.ライトとDr.ワイリー。2人の作った特に優秀なロボットにはナンバーがついているのだ！

	コードNo.	顔	名前	武器	特徴
ロックマン	1		ロックマン	ロックバスター	Dr.ライトの息子同様に育てられていたが、世界の平和を守るため戦闘用ロボットに改造。
	2		ロールちゃん	なし	Dr.ライトを世話をする家庭用ロボット。ロックマンとは大のなかよし。
	3		カットマン	ローリングカッター	森林開発用に作られた木こりロボット。頭のカッターでどんな巨木も切り倒す。
	4		ガッツマン	スーパーアーム	土木作業用のロボット。特殊金属製で重量物の運搬などの仕事をしていた。
	5		アイスマン	アイススラッシャー	寒冷地作業用のロボット。冷凍ビームのアイススラッシャーでなんでも凍らせる。
	6		ボンバーマン	ハイパーボム	ガッツマンと同じく土木作業用のロボット。タイマー付き爆弾のハイパーボムを使う。
	7		ファイヤーマン	ファイヤーストーム	廃棄物処理場の作業用ロボット。8千度の高熱でどんな物でも溶かしてしまう。
	8		エレキマン	サンダービーム	原子力エネルギーの電圧制御作業をするためのロボット。動きがすばやい。
ロックマン2	9		メタルマン	メタルブレード	超合金製の巨大な円盤型カッターを使うロボット。ロックマン打倒のために作られた。
	10		エアーマン	エアーシューター	ロックマンの攻撃をはじき返すたつまき、エアーシューターでロックマンを苦しめた。
	11		バブルマン	バブルリード	水中用ロボット。水中を自由に動き、泡状の弾、バブルリードを使いこなす。
	12		クイックマン	クイックブーメラン	すばやい動きで惑わし、頭のブーメランを投げつける高性能ロボット。
	13		クラッシュマン	クラッシュボム	爆弾を使う壊し屋ロボット。高性能のプラスチック爆弾、クラッシュボムを使う。
	14		フラッシュマン	タイムストッパー	あらゆる物体の動きを一時的に止めることが可能な時間の支配者ロボット。
	15		ヒートマン	アトミックファイヤー	ライターの形をしたロボット。自らの体を炎の弾と化すアトミックファイヤーを使う。
	16		ウッドマン	リーフシールド	木の葉を回転させ、ロックマンの攻撃を防ぐリーフシールドを装備。巨体のロボット。
ロックマン3	17		ニードルマン	ニードルキャノン	頭のトゲとニードルキャノンを装備している。遠距離、近距離でも攻撃してくる。
	18		マグネットマン	マグネットミサイル	磁力を操る高性能ロボット。誘導ミサイルのマグネットミサイルで攻撃してくる。
	19		ジェミニマン	ジェミニレーザー	その名の通り、2つに分裂してロックマンを攻撃。ジェミニレーザーも脅威だ。
	20		ハードマン	ハードナックル	超重量のロボット。ハードナックルと地震でロックマンを苦しめる。最も重いロボット。
	21		タップマン	タップスピン	タップダンスのようにかろやかな動きでロックマンに迫る。回転中は無敵のロボット。
	22		スネークマン	サーチスネーク	ヘビの性質を持つロボット。小型のヘビ、サーチスネークを使ってロックマンを攻撃。
	23		スパークマン	スパークショック	電流を操るロボット。ロボットの回路を狂わせるスパークショックを装備している。
	24		シャドーマン	シャドーブレード	巨大な十字手裏剣を使いこなす忍者ロボット。垂直の壁も移動することができる。

平成2年10月5日発行(隔週金曜日発行)第6巻19号(通巻112号)
10月5日号特別付録②
ファミリーコンピュータMagazine